AGORA É SEU PAI QUE VAI PEDIR
O CARRO EMPRESTADO.
SUPER NINTENDO
SELECT
SPEED
DAMAGE
RANK
Aperte os cintos e prepare-se.
vai acelerar o Stunt Race FX,
Super NES, o mais avançado
de corrida já desenvolvido.
ENTERTAINMENT

Stunt Race FX
APENAS PARA
Nintendo
A corrida mais incrível de todos os tempos!
PLAYTRONIC
SUPER NINTENDO
SUPER FX
Stunt Race
84
2'18"39
SPEED
DAMAGE
RANK
BEST
Stunt Race FX é o primeiro game a utilizar a 2ª geração do chip Super FX e animação em 3D para proporcionar situações super-reais de corrida, cheias de ação, onde você deve usar toda sua perícia e habilidade. São 4 veículos e 24 pistas à sua escolha, para você percorrer em pegas alucinantes. E com a tela dividida, Stunt Race FX permite o jogo simultâneo de dois jogadores, a velocidades incríveis e controles de tirar o fôlego. Dê a partida e pise fundo na emoção. Stunt Race FX da Nintendo. Só os melhores correm aqui.
THE Best play Here
Nintendo®
PLAYTRONIC

É sempre assim, você já reparou: quando é outono nos Estados Unidos, sai uma fornada de games animais. E estamos exatamente no outono americano, quando o coração gamemaníaco pode pular no peito. A temporada de games do além vai esquentando até o Natal – no começo do nosso verão – e ainda dá uma esticadinha até janeiro.

Dê uma espiada na lista de games desta edição e veja se não é de babar: um montão de maravilhas, inclusive um jogo para PC cheio de gatinhas lindas. Até os 8 bits foram bem contemplados. Agora, imagine o que vem vindo nas próximas edições?

x salada 6 a 8

Leitores que empacaram nos games recebem uma atenção especial. E a Game Charada vai dar Sega CD: você não quer?

shots 10 e 11

- ★ **Vem aí o joystick de 6 botões para 3DO**
- ★ **Confira: novos acessórios e consoles e games que vão pintar em breve.**

dicas 14 a 19

★ **Dicas para Aladdin de Mega (pág.14) e para SNES (na 15)**

SNES ILLUSION OF GAIA 22

Mapas, dicas, fotos, tudo o que você precisa saber pra começar a debulhar o RPG que está emplacando em todo o mundo.

SNES / MEGA VIRTUAL BART 28

O pestinha dos Simpsons ataca de novo. Bart vira dinossauro, bebê e até porco.

30 MEGA JURASSIC PARK 2 RAMPAGE EDITION

Uma versão vaca-louca, mas com gráficos e desafio legal. Até a jogabilidade melhorou.

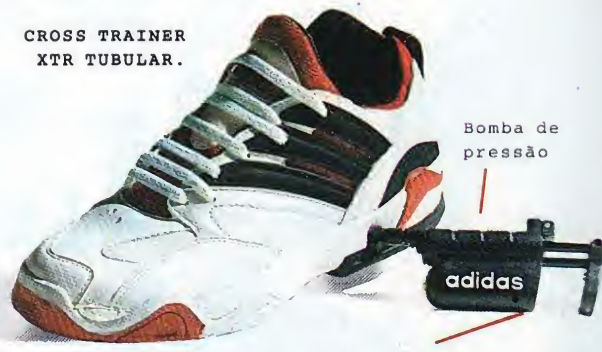
Jogos debulhados 22 a

ESTUDAMOS DETALHADAMENTE
O MOVIMENTO HUMANO.
ANALISAMOS PROFUNDAMENTE
A SUSPENSÃO DOS CARROS.
OUVIMOS SISTEMATICAMENTE
A OPINIÃO DOS ORTOPEDISTAS.
COPIAMOS DESCARADAMENTE
A ESTRUTURA DOS PNEUS.

(E AÍ SÓ DEMOS UMA MEIA-SOLA.)

AMORTECIMENTO AJUSTÁVEL POR REGULAGEM DE PRESSÃO.

ADIDAS TUBULAR. O ÚNICO COM BOMBA DE PRESSÃO COM VISOR DIGITAL, QUE PERMITE AJUSTE DE AMORTECIMENTO NO SOLADO, DE ACORDO COM O PESO E A ALTURA DO ATLETA.

RUNNER TUBULAR.

CROSS TRAINER XTR TUBULAR.

THE BRAND WITH THE THREE STRIPES

SALADA

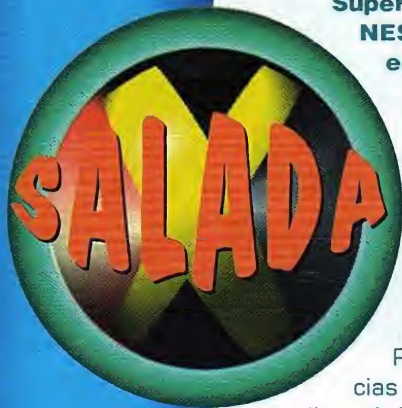
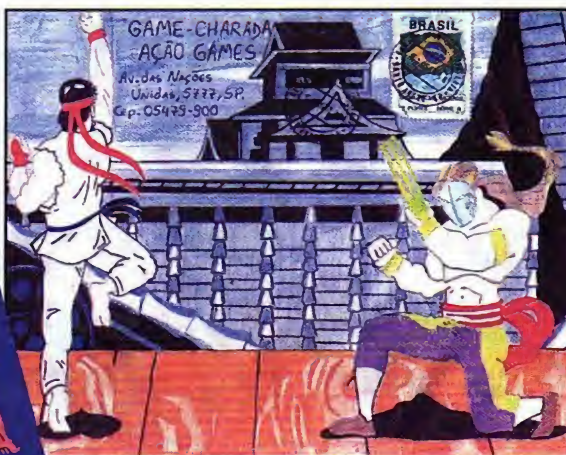
NOTÍCIAS CADUCAS

Li na Ação Games número 4 que uma empresa chamada Camerica estava pensando em fabricar um CD-ROM para o Nintendo 8 bits. A esta altura o aparelho já saiu?

ALEXANDRE SOUZA PONS
Rosário do Sul, RS

Li na revista Videogame ed. 25 que a Apple havia apresentado, no Japão, um CD-ROM para o Super Famicom (o Super NES japonês). E na edição 65 da Ação Games diz que a Nintendo não vai produzir CD-ROM. Quem está falando a verdade?

ULISSES B. OLIVEIRA JR.
Ituverava, SP

Pô, caras, estas notícias estão pra lá de velhas. A Ação Games número 4 é do final de 1991 e o tal CD-ROM para Nintendinho não passou de uma boa intenção. Se não nos falha a memória, a Camerica acabou até falindo. Já a notícia da Videogame 25, que saiu no começo de 1992, também caducou. No mundo dos videogames, onde as fabricantes formulam e reformulam suas estratégias, o lance é acompanhar as notícias mais quentes. E as últimas que temos são de que a Nintendo não vai produzir CD-ROM nem para o Super NES, nem para o Nintendo 8 bits.

TIGER HELI

Venho através desta solicitar a vossa senhoria mandar alguns truques para o jogo Tiger Heli, de Nintendo.

LUIZ R. MARÇOLA NETO
Rafard, SP

Confesse, Luiz: sua professora de português não influenciou você na redação desta carta? Sei não. Bom, o único truque disponível pra este jogo é o Continue: quando você perder suas vidas, aperte A e B juntos. Outro toque: este jogo não tem fim, tá? O último estágio repete-se infinitamente.

Enquanto isso, mais para o Sul, o Carlos Augusto Morais, de Bento Gonçalves (RS), fez um auto-retrato bem legal. Mostrou, com simplicidade, que tem estilo e bom gosto. Parabéns!

COINCIDÊNCIA

Olá macacada da Ação Games. Na edição 67 vocês mostraram o lançamento do game Turma da Mônica, para Mega Drive. Mas eu já conhecia este jogo há um tempão: é o Wonder Boy in Monster Land. Por quê a Tec Toy o relançou com outros personagens?

EWERTON TIZO PEDROSO
Uberlândia, MG

Esta foi a forma que a Tec Toy encontrou para fazer um jogo com personagens nacionais. Como a Turma da Mônica é praticamente desconhecida fora do Brasil, provavelmente a Sega não quiz produzir um novo game - ela prefere produzir jogos para o mundo inteiro. Por isso a saída foi "nacionalizar" um jogo que já existia.

GRADIUS

Ouvi dizer que existe um Continue neste jogo. Vocês podem me dizer como consegui-lo?

PAULO VICINA RIJO
Maceió, AL

O Gradius original americano não tem truque para Continue extra, Paulo, mas tem uma manha pra você iniciar o jogo com todos os poderes. Na tela de apresentação, faça o famoso ↑, ↑, ↓, ↓, ←, ←, →, ←, →, B e A. Vários outros jogos da Konami (que produziu Gradius) aceitam o mesmo truque, mas para cada um deles acontece um efeito diferente, falou?

SUPER MARIO WORLD

Existe algum macete para abrir as 96 fases deste jogo sem precisar daqueles caminhos?

RODRIGO DE SOUZA SÁ
Ouro Branco, MG

Você quer sombra e água fresca, hein, Rodrigo? Sem chances. Este game não tem seleção de fases para você acessá-las na moleza. O jeito é camelar mesmo e encontrar as fases secretas.

SONIC

Fiquei esperançosa quando saiu o truque das Mil Faces para o Sonic 3, mas ele não funcionou comigo. Será que é porque meu Mega é japonês?

INÊS COSTA VIEIRA
Belo Horizonte, MG

É isso aí, Inês. Infelizmente o truque do Sonic para Mega Drive brasileiro (ou Genesis americano) não serve na versão japonesa.

Street Fighter nunca sai de cartaz! Este mês, dois paulistas capricharam nos Shoriukens do Ryu. O do Cleison de Almeida, de São Paulo (SP), abaixo, arrepiou o Sagat.

Desenho do Anderson Bonifácio, de Santo André (SP). Ryu está esquentando para debulhar o Vega. Fight!

GAME CHARADA DESCABELANTE

Procure a resposta para estas questões em nossas duas últimas edições:

1. **Em qual edição e página aparece uma bruxa?**
2. **O que é a palavra Ithor?**
3. **Que animal é o personagem Knuckles?**
4. **O detalhe ao lado foi extraído de alguma foto destas edições. Indique o número da edição e da página em que está a foto.**

Para participar é muito simples: escreva e numere as respostas das quatro perguntas em uma folha de papel. Coloque esta folha em um envelope e, por fora, escreva. *Game Charada - Revista Ação Games, Avenida Nações Unidas, 5.777, Alto de Pinheiros, CEP 05479-900, São Paulo/SP.* Pronto! Agora é só torcer. O resultado desta Game Charada sai na edição número 73 de Ação Games!

PRÊMIOS

1º lugar - Um Sega CD, boné e camiseta Ação Games
2º e 3º lugares - Um cartucho-surpresa, bonés e camisetas
4º a 10º lugares - Bonés e camisetas Ação Games

RESPOSTA DA GAME CHARADA EDIÇÃO 67:

1 - Jax; 2 - Kung Lao; 3- Baraka; 4 - Chun Li; 5 - Scorpion; 6 - Ken; 7 - Bison (ou Vega). Ganhadores: 1º a 3º para Daniel Costa Silva, Porto Alegre (RS); William Batista de Oliveira, Uberlândia (MG); Eric Coelho Alves, Belém (PA); 4º lugar para Rafael Andrade N. de Araújo, Rio de Janeiro (RJ); 5º a 10º para Rafael Francisco M. Morales, Sorocaba (SP); Aristides Alvares, Itaquaquecetuba (SP); Leonardo de Oliveira Lucindo, Santo André (SP); Julio Rodrigues de Carvalho, Fortaleza (CE); Rafael Corrêa de Lemos, São Luís (MA); e Leonardo da Silva Bento, Rio de Janeiro (RJ).

VEN

Master System com 1 cart. R Almeida Rosa, 857-6478, São

Dynavision II Sega Genesis trole e carts Losso, tel.:(3863, Curitiba

Mega Drive c troles e 4 carts Stank, Av. Dr. deiro, 786, C 080, São Paul

Master System carts e biciclet Ranger aro 26. Costa, R. do 552, apto. 21, C 210, São Paulo

Carts de Me Roberto Ma tel.:(011) 810- Paulo, SP.

VENDO

Carts de Super NES e Mega Drive. Gilberto, tel.:(011) 575-9713, São Paulo, SP.

Edições 25 a 57. Filipe Soriano, tel.:(011) 295-1456, São Paulo, SP.

Master System II com 1 controle e 3 carts. Rafael da Costa, tel.:(011) 512-6618, São Paulo, SP.

Carts de Super NES. Ricardo Brasil Lopes, tel.:(021) 393-6832, Rio de Janeiro, RJ.

TROCO

Super NES com 2 controles e 1 cart por 1 Walk Machine ou uma Caloi Aluminum. Diego Martins Bernardini, tel.:(0125) 44-4271, Cruzeiro, SP.

Super NES com 1 cart por Mega Drive com 2 controles e 2 carts. Rodnei, tel.:(011) 433-6952, Bragança Paulista, SP.

Game Boy com 1 cart por bazuca do Super NES ou Por Mario Paint, Márcio tel.:(011) 845-1969, São Paulo, SP.

Phantom System com 1 cart, adaptador e uma TV de 12 polegadas P&B por TV colorida de 16 polegadas. Rodrigo Vilanova, R. João Rodrigues, CEP 96640-000, Rio Pardo, RS.

Carts diversos de Super NES. Flávio G. Oliveira Sabira, tel.:(011) 850-7194, São Paulo, SP.

Mega Drive com 2 controles e 3 carts por Super NES. Rogério Luiz do Carmo Silva, tel.:(011) 565-1435, São Paulo, SP.

Top Game com 1 controle, 2 carts e 1 skate por carts de Master System do meu interesse. Francisco, R. José Jorge, 33, CEP 36780-000, Astolfo Dutra, MG.

Cart Super Pitfall de Nintendo por Days of Thunder. Fernando Leal, tel.:(011) 63-6015, São Paulo, SP.

STREETS OF RAGE 2

Estou ficando louco! Preciso urgentemente de um truque para seleção de fases neste jogo para Mega. E também queria uma ajuda para detonar o dragão do The Immortal.

LAURENCE C. B. A. OLIVEIRA
S. José dos Campos, SP

Estamos detectando uma onda de nostalgia em nossos leitores. Vocês andam matando a saudade dos clássicos, hein? Legal. Não há truque de seleção de fases, mas sim uma tela de opções secreta para novos níveis de dificuldade e até nove vidas. Basta acessar a tela de opções do game e apertar A e B juntos no controle 2, dando em seguida Start. Quanto ao dragão de Immortal, ficaremos devendo, pois não debulhamos este game. Se algum leitor tiver a manha, mande prá gente e publicamos.

THE 7th GUEST

Estou intrigado com uma passagem deste jogo para CD-ROM do PC. É o enigma da cozinha, onde vejo uma das convidadas mexendo no armário de comida. Não entendo nada do que ela diz e logo não consigo saber o objetivo do enigma.

ALBERTO COSTA GURGEL
Natal, RN

O desafio deste enigma é formar uma frase organizando as latas de comida do armário. O livro de dicas do jogo fornece uns toques para você, mas se não conseguir solucionar este enigma, desencane: você pode ir adiante sem problema algum.

SATURNO

Pretendo comprar um Sega Saturno e gostaria de saber se este console tem entrada para CD-ROM. Jogos como Mortal Kombat ou Mad Dog McCree vão sair pra ele?

FABIO L. CORRÊA
Santos, SP

O Saturno tem CD-ROM e entrada para cartuchos no mesmo console, Fabio. Dos jogos que você citou, o que tem mais chances de sair para Saturno é o Mortal Kombat - pois a empresa que o produz já integrou a equipe de softwarehouses que farão jogos para o Saturno. O Mad Dog McGree está sendo lançado agora para Sega CD, 3DO, PC CD-Rom e MAC CD. Aliás, o segundo Mad Dog, chamado The Lost Gold também está saindo para 3DO, PC CD-Rom e Sega CD. Como você vê, para o Saturno... nada consta!

Aí está, Tiago V.C. Dutra (Curitiba - PR). Seu pai agora é um Mona Lisa. O que será que o velho vai dizer?

Gente, olha o Otávio Z. Moschin, de Bauru (SP). Ele disse que adorava a revista. E agora, Távinho?

Cara e pinta de palhaço... Não! É o Rafael M. Trigueiro (S.Paulo - SP). He, he, he...

Olha sua irmã aí, Maicon R. del Pino (Canoas - RS). Os pilotos se apaixonaram!

MORTAL NO MASTER

Quando sai Mortal Kombat 2 para Master System? E Samurai Shodown, tem chances?

LESNEI DE ALMEIDA
Santa Cruz do Sul, RS

Se você está perguntando isso por causa da matéria de uma outra revista de games que anda por aí, saiba que tudo aquilo é forjado. Até o dia 20/10, a Acclaim não havia definido quando lançaria MK2 para Master. A Tec Toy acredita que o game estará disponível só no ano que vem. Mas ele sai, com certeza. Quanto ao Samurai Shodown, é muito difícil

Já o Thiago Marques dos Santos, de Maceió (AL), prefere Darkstalkers. Olha que legal o Dimitri rodeado pelos ícones e logos da Ação Games. A Sônia, nossa Editora de Arte, gostou muito e manda um recado: "continue assim, você tem futuro!"

Trax
TM

SHOTS

ACESSÓRIOS PARA O 3DO

Segundo a revista Electronic Gaming Monthly, três empresas estão numa corrida de bastidores para ver quem lança primeiro um joystick de 6 botões para debulhar games no 3DO: Panasonic, ASCII e Capcom. A corrida ficou mais acelerada com a previsão de lançamento de SFF2 Turbo, Samurai Shodown e Mortal Kombat para a plataforma.

Enquanto isso, a American Laser Games já lançou um modelo de pistola para detonar jogos de tiro no 3DO (que também serve para Sega CD). A arma é muito, muito parecida com a já criada pela Konami. Mas só vai servir para games criados pela própria ALG. Custa, nos States, 45 doletas.

X-EYE DA JVC VENDE POUCO

O Wonder Mega (Mega Drive com Sega CD embutido) não emplacou nos States. O console foi licenciado e lançado no país pela JVC. Saiu em abril, batizado de X-Eye e com um salgado preço de 400 dólares. Vendeu muito pouco.

A JVC tentou, então, uma promoção: manteve o preço e incluiu, grátis, três CDS (para Karaokê, dicionário enciclopédico e um game, que juntos valem quase 300 dólares). Não adiantou. Até agosto, as vendas tinham batido na casa dos 50 mil vendidos, o que é muito pouco para os States.

SATURNO MUDA DE COR

Antes mesmo de ser lançado, o Sega Saturno já mudou da cor original, prateada, para um tom grafite. A nova cor ficou muito melhor e, segundo a Sega, foi escolhida após pesquisa de opinião junto a japoneses, norte-americanos e europeus. Vamos falar a verdade: ficou bonito, mas esses botõezinhos azuis... Tá certo que é a cor oficial da Sega. Mas a combinação não deu samba. Você não acha?

Além de mostrar a nova cara do Saturn, a Sega informou que o "público alvo" para o seu supervideogame é a moçada já formada em universidade e que não depende mais de mesada, pois "os jogos vão custar mais caro" do que já custam. Ou seja, mais de 100 dólares cada um.

Olha aí o novo visual do Saturno

Para o brasileiro Paulo Emminger, 15 anos, que ficou entre os dez melhores no campeonato mundial de Sonic & Knuckles, nos States. Ele representou a Alemanha, país onde vive. E para o paulista Luciano F. de Souza, que representou o Brasil, mas não chegou entre os finalistas. O concurso foi vencido pelo norte-americano Cristopher Tang.

Para a Takara, pela adaptação baba-de-quiabo de Samurai Shodown para o SNES.

UM SGM COM VIDEOGAME

A Aiwa lançou em setembro, no Japão, o equipamento ideal para quem quer tudo junto, o CDS-GM1. Veja na foto: o equipamento parece uma gigantesca lancheira e vem cheia de delícias. Na parte de cima, você roda CDs de música ou do Mega CD. Na gaveta da frente, você coloca cassetes de música e, na faixa preta, bem embaixo, entram os cartuchos de Mega Drive. Além disso, a engenhoca é rádio AM/FM. Custa 450 dólares.

★ **Mega Drive** portátil. Isso mesmo! A Sega poderá lançar nos States, em breve, um Mega Drive portátil com tela própria. O novo portátil seria basicamente o Mega Jet, modelo criado pela Sega para equipar aviões comerciais. A fofoca é da EGM e não tem confirmação.

★ **A Taito** deverá lançar um console de 32 bits, para cartuchos, principalmente para jogos lançados para arcades. O nome de guerra da máquina é Taito F3 e ela terá chip de som de 16 bits. Os primeiros games prometidos são Darius 3, Global Champion e Bubble Simphony.

★ **O Grupo 3DO** vai tentar uma tacada de mestre: incluir dezenas de imagens digitalizadas do filme Mortal Kombat (ainda não lançado nos cinemas) em sua primeira versão no 3DO. Será?

★ **A Acclaim** foi a softhouse escolhida para a versão videogame do filme True Lies, de Arnold Schwarzenegger.

★ **Outros filmes** que vão virar game, logo depois de lançados nos cinemas: Batman Forever (pela Acclaim), Casper (Interplay) e Congo (by Sega).

★ **A turma do Jaguar** pode começar a comemorar. A Atari prometeu lançar, neste Natal, o Jaguar Voice/Data Communicator. Trata-se de um pequeno modem, que permitirá jogar e conversar simultaneamente, a dois, pelo telefone. E o que é melhor: A Atari promete que custará menos de 100 dólares.

★ **O TeamPlayer** mudou. A Sega pôs à venda nos States um novo modelo do superacessório para debulhar games de esporte com até 4 pessoas. A Sega informa que todos os jogos compatíveis trarão o selo TeamPlayer na caixa.

JOYSTICK JUMBO

A Game Soft de São Paulo pôs à venda, em setembro, um joystick especial para debulhadores de arcades de luta. O super-controle mede 35 cm de largura, por 25 de profundidade e 11 de altura. E pesa 1,7 Kg. Aqui na redação, ele foi carinhosamente apelidado de "o piano". Nossos pilotos testaram e aprovaram: ele agüenta qualquer pancada e é ótimo para debulhar Street Fighter e Mortal Kombat. Na avaliação de Ioiô, Wagner e Léo, o Joystick Arcade merece nota 8, numa escala de até 10. O preço sugerido para o comércio é de R$ 55. O telefone para informações é (011) 857-1757.

O controle Arcade da Game Soft. Grande e pesado, mas agüenta o tranco

SUPER PR
COMPATÍVEL COM
SUPER NES*/
SUPER FAMICOM*
Nenhum outro resiste aos
recursos do SUPER PRO.
DETALHES:
●Chaves seletoras de turb
com 2 velocidades indeper
dentes para cada botão de
disparo.
●Design ergonomico
(Com total encaixe para as
mãos).
●Chave seletora de slow-
motion (Câmera lenta).
SUPER PRO
L
R
X
A
Y
B
OFF
SELECT
START
SLOW
Detalhes qu
SUPER PRO-2
COMPATÍVEL COM
MEGA DRIVE*
Se o seu Mega Drive*
falasse,ele pediria o
SUPER PRO-2.
DETALHES:
●Botão de disparo A+B.
●2 Botões laterais
programáveis A, B ou C.
●3 Chaves seletoras de
turbo e Auto-Fire com 2
velecidades para os botões
A, B e C.
●Exclusiva chave SPEED
que permite mais 2
velocidades de turbos.
●Chave seletora de slow-
motion (Câmera lenta).
●Botão PAUSE.
SUPER PRO-2
A B C
SEMI-AUTO
OFF
AUTO
AUTO FIRE
SPEED
PAUSE
START
OFF SLOW
A + B
Chips do Brasil
A VENDA NOS GRANDES MAGAZINES E LOJAS ESPECIALIZADAS VENDAS NO ATACADO (011) 264-0644
BRASIL: LOJAS AMERICANAS - MESBLA - SÃO PAULO CAPITAL - AMARO SOM - CARREFOUR - CEAMAR - CIA. BRASIL DISTRIBUIÇÃO - BANG - ELDORADO - ELPISOM-EMBRATHECH - G.G PRESENTES - M.C.A. - MAKRO - MAPPIM - ELETROSOL - PAES MENDONÇA - SOM MAF
- TECNODIGITAL - TRANCHAM - UNIVERSOM - BORIS TOY'S - DISK - PEL - DOLAR SOM - EBRO - EL & EL - EL. VOLUNTÁRIOS - EL. SANTANA - EL. TAMASOM - FULL COLOR - HAGA E HAGA - ILTON ANDRADE MAIA - GUAPIRA - SCOPE GAMES - HANYANG - ALEMÃO GAMES - ALF
DA COSTA - ENGENH. DO DISCO - EXPOENTE - J.M.TOY. - COTIA - MAEK - MENEZES E FRANCA - REDE BARATEIRO - SUYOTEC - TIME E TIME - TOSHIO HAYASHI - VÍDEO LOC SÃO PAULO - ADITO - ARTEPHATUN - ÁUDIO SERVICE - BRIN COM - COML. IMP. FÁTIMA - COOP
BRASIL - D'AVÓ - ECCO GAMES - EL. TAKEI - EL. CODO - EL. MARCOM - EL. SANTA EFIGÊNIA - ÓTICA TSUCHIDA - FOX - GUEDES JACOB - HESAYUKI AIZAWA - J C S - J J C - J V VÍDEO - KIMPER - KING PEL - LUIZ MOREIRA - LUIZ TADAO UEDA - AZIZI - MARCELO DEGANI - MAS
- TECH VÍDEO - MICRO SHOPPING - NEW HEADS - NIPPON - OLÍVIO FALSARELLA - TOPÁZIO - SAPOPEMBA - LONGINES - PATRIARCA -PAULO NAGAL - POWER CONVERTION -REINALDO DEGANI - REL. OKABE - REL. MAEDA - RENO SHOP - RENO SOM - ROMA SOM - SHINOB
- STÚDIO 209 - SUEMITSU MIYAZAKI - SYSTEM GAME - TARO YOGUI - TEC GAME - TILTY'S - TOP COLOR - TOP GUN - UEDA E TAYAMI - UOP - HIKARI - VÍDEO EXPERT - VIRTUAL - WALTER ROSSETE - WONDER SOM - ÓTICA GEROLLA - REQUINTE - CATV - EMEBRA - CASAS
PAULO - ABCD - EL. MUSICAL DIADEMA - EL. SASAKI - EL., TÓKIO - FLAMA - FOTO GILBERTO - FUKUI - G. DISK - MURAKAMI - KI HI - LA CARI - MANARICHE - MANOEL BRALEIXO - MICROTRAINING - PRIN COLOR - SHOP ÁUDIO E VÍDEO - INCOR - GUBISOM - SÃO PAULO - INTERIOR -
- G G PRESENTES - MAKRO - COMPEL - ETSUKO FUKUSHIMA - FOTO STÚDIO TAKADA - FUMITOSHI SAITO - GAME BIT - MARIA CRISTINA L.S.NAGAFUTTI - MÁRIO TADASHI - MIYAKO KURADOMI - MOGI CENTER - NERO ANASTÁCIO - NIPPONTEC - PAP. SUZANO - REL.DIGITAL
- S DE OLIVEIRA - SHIUC TZINSAN - SOTTO - SUPER LOJA NAKASHIMA - CARREFOUR - FERNADOS BRINQUEDOS - ALL COLOR - VISÓTICA - B & M - ELÉTR.TV SOM - F.B.BRINQUEDOS - L.DOS SANTOS - PLENISOM - TEVET - EL BANATF - ELDORADO - O FORASTEIRO - ADILS
- HUANG YI SHEEN - IRMÃOS ANDRAUS - J.W.J. - JAMES BARBOSA - MÁRIO COMP. - ORGANIZAÇÃO CRUZEIRO - TANG & FANG - TERUAKI WATANABE - RIO DE JANEIRO - GRUPO SHOK - CASA GARÇON - GLOBEX - FOTOLÓGICA - LEO FOTO - MARJO - PAES MENDONÇA - S.J.T.

SUPER PRO
COMPATÍVEL COM:
PROSYSTEM - 8 BABY* /
Debulhador de games.
DETALHES:
●Chaves seletoras de turb
independentes com 2 veloc
para cada botão de disparo
2B.
●Botões de disparo L e R.
●Chave seletora de slow-m
(Câmera lenta).
●Design ergonomico com
encaixe para as mãos.
SUPER PRO-8
valem recordes
SUPER PRO-3
COMPATÍVEL COM:
PHANTOM SYSTEM* / HI TOP GAME* / TOP SYSTEM* / TURBO GAME* / TOP GAME* / VG 9000* / VG 8000* / DYNAVISION II E III* / HANDYVISION*.
O Joystick que te acompanha nos "Combates" fora de casa.
DETALHES:
●Único programável.
●Botões de disparo 2A e 2B, com chaves seletoras de turbo independentes, com 2 velocidades para cada botão.
●Botões laterais de L e R.
●Chave seletora de slow-motion (Câmera lenta).
●Exclusivas chaves programadoras (1/2 e 3/4).
SUPER PRO-3
ÚNICO PROGRAMÁVEL

ROCK'N ROLL RACING
SNES

Olaf versus Olaf - Acabaram as brigas na hora de escolher quem vai pilotar com Olaf. Fazendo esta dica, os dois jogadores podem escolher o simpático e radical viking. **É só começar o game no modo 1 jogador, escolher um personagem qualquer e pressionar B, L, R e Select juntos, apertando o → até Olaf aparecer.** Bom, até aí você só pode jogar com um viking. Inicie o game, jogue um pouquinho e depois encerre, pegando a password que o jogo lhe fornecerá. Resete o game e reinicie o jogo - agora escolhendo o modo 2 players. Aí é só usar a password que o cart lhe deu na partida anterior e pronto: vai rolar o maior pega entre dois Olafs.

JOHN MADDEN FOOTBALL
3DO

Zoando com o juiz - Acontecem coisas engraçadas neste game. **Em qualquer momento do jogo, aperte P para pausar e faça 360 graus com o Direcional em sentido horário**: o juiz vira um gigante de meter medo em qualquer zagueiro! Experimente também fazer **360 graus em sentido anti-horário** e veja o juiz virar um anão de jardim. Cuidado para não atropelá-lo.

ALADDIN
MEGA

Debug Mode - Fantástica esta dica mandada pelo leitor Célio Tozzini, de Curitiba (PR). Valeu, Célio! Vamos espalhar para a galera. É o seguinte: **na tela de apresentação, com a espadinha apontando para Dificulty Level, entre com a seqüência A, C, A, C, A, C, A, C, B, B, B, B** e aparece uma tela com a cara do programador, dizendo: "Faça um desejo". Em seguida entra uma tela de debug. Onde está escrito Cheat Mode, deixe ON e você ficará invencível. No Start on Level, você escolhe fases. E no Map View, ponha ON e você pode dar uma olhada na fase inteira, como se estivesse voando num tapete mágico. Animal!

SONIC blastman
SNES

Seleção de fases - Dica enviada pelo leito Caio A. Sgarbi, de São Paulo (SP). Na tela d Options, escolha seleção de músicas. **Ape te Select e, segurando este comando, faç ← e →, Depois, ainda com o Select aperta do, escolha a música do estágio desejado entre com a seqüência L, R, R, L e Start.**

S.S.FIGHTER 2 TURBO

Combo esperto - Ninguém discute que c combos são uma grande sacada deste jog mas o problema é a quantidade de comando que você tem que fazer - e rápido - pa dispará-los. Use este truque: **num momen da luta em que der uma brechinha, fa todos os comandos com o Direcional e seg re o último.** Por exemplo: se a seqüênc terminou com →, fique segurando. Com iss você "carrega" o golpe para usar no momen em que quiser. Continue golpeando seu a versário (sem usar o Direcional) e, quand quiser aplicar o combo, basta apertar o botã final. Mas fique ligado: o truque só funcio com Chun-Li e Honda.

SONIC spinball

MEGA

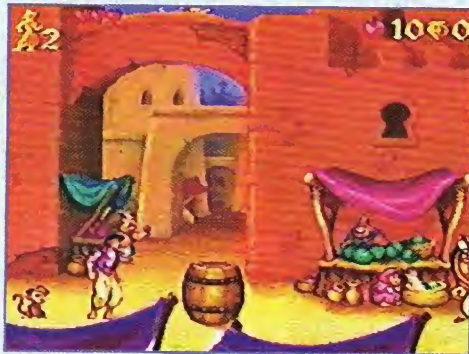
Seleção de fases - Na tela de apresentação, escolha Options. **Na tela de opções, entre com a seqüência A,↓, B,↓, C,↓, A, B,↑, A, C,↑, B, C,↑.** Se você fez tudo direitinho, ouvirá um som estranho. Volte então à tela de apresentação use uma das combinações abaixo (dependendo do estágio para que você quiser ir):

Fase 2 - **A + Start** • Fase 3 - **B + Start**
Fase 4 - **C + Start**

ALADDIN

SNES

Passwords - Pode encomendar os quibes e esfihas. Debulhar este game vai ser baba com as passwords enviadas pelo leitor Fábio Luiz Freire, de Osasco (SP). Anote e use:

Gênio - Jaffar - Aladdin - Abu
Abu - Aladdin - Gênio - Jasmine
Jasmine - Jaffar - Sultão - Jasmine
Jaffar - Jasmine - Aladdin - Jaffar
Aladdin - Jasmine - Abu - Sultão

BRUTAL

Controle Karate Croc - Esta é uma dica que você só iria conseguir no final do jogo. Mas, claro, com pilotos competentes como os da Ação Games, não é preciso dar-se a este trabalho para curtir uma luta controlar o big boss Karate Croc. **Na tela de apresen ção, faça a seqüência de comandos ↑,↓ B, C, C, B, A,↓,↑.** Inicie o game normalm te e, ao selecionar personagens, você v que pode jogar com o temível crocodilo.

TURMA DA MÔNICA 2 — O RESGATE

MASTER

Password - O leitor André Carmo Cordeiro, de Cabo Frio (RJ) detonou este game e manda uma superpassword para o Anjinho com todas as armas: **3YGUPT5ZY7E3R7.**

Passagem secreta - Esta também é do André Cordeiro. Com a Magali ou o Anjinho, suba a escada do céu e fique sobre os dois primeiros blocos. Coloque ↑ e você achará uma passagem secreta para o Capitão Feio, sem ter que passar pelo castelo (veja o local na foto).

Passwords - Se você estiver mesmo afim de chegar ao final do jogo,. use as passwords enviadas pelo leitor Fábio Luiz Freire, de Osasco (SP), que já o debulhou:

Chico Bento:
9WF5 JMO AG1E D8F
YF3V 1EO CGBA D8G
NFKU 1EO 403P X88
2CKF 3GG 8GCP 90K

Bidu:
9WF5 JMO AG1E GDK
9WF5 2MG ARXE NEG

Cebolinha:
6CVF KNO 8RRV BBP
2CKF PJL 8T6N V9J

McDONALD'S TREASURE LAND ADVENTURE

Seleção de fases - Devore este jogo como se fosse uma porção de batatas fritas! **Na tela de apresentação, faça a seqüência ←, →, A, B e C.** Um sonzinho estranho soará se a dica tiver funcionado. Depois é só apertar Start para acessar a tela de seleção.

Splatterhouse 3

MEGA

Passwords - Ter as passwords das fases deste jogo era tudo o que você queria? Que coincidência! Então aproveite.

Fase 2 - REISOR
Fase 3 - ETLBUD
Fase 4 - TEKROH
Fase 5 - ELPOEB
Fase 6 - LILITH
Fase 7 - GOFMTS

Mortal Kombat

SNES

Sangue com Game Genie - Para quem até hoje não se conforma que a versão de MK para Super NES não tem sangue, o jeito é descolar um acessório Game Genie e usar o código **BDB4 - DD07**. Com ele, aquelas bas brancas" que saem dos jogadores g ados ficam vermelhinhas de sangue. para a ausência dos fatais não tem nen truque que dê jeito...

Mais códigos - e já que você descolou Game Genie mesmo, experimente estes tros códigos:

Tempo infinito - **C9B2-17AF**
Segunda luta sempre no Pit - **CB6A-44A D16A-47DF**
Começar no Goro - **DC61-14DD**
Começar no Shang Tsung - **D861-14DD**

Rolling Thunder 3

Jogue com Ellen - Quer jogar com a perso gem feminina do jogo? Então basta ent com a password **Greed.**

Bob

SNES

Todas as armas - Que tal começar o game com tudo o que você precisa? Basta entrar com a **password 196420**. O game lhe dirá que ela não funciona, mas ignore: inicie e você verá o resultado.

Equinox

SNES

Códigos de Game Genie - Usar o Game Genie neste game é uma mão na roda. Lembre-se que o Game Genie é um acessório que você precisa comprar ou alugar. Se conseguir um, saque só:

Imunidade aos ataques de alguns monstros - C28F-AF4D

Energias infinitas - 3CA0-0DC7

Magia infinita - CEAE-0D17

Zelda

Zelda é o mais importante RPG pa videogames já lançado para Nintendo 8 bi Jogá-lo é quase uma obrigação para quem considera um bom gamemaníaco. E, ago que a Playtronic está relançando es adventure muito legal, vamos debulhá juntos! A partir desta edição, começam a publicar uma série especial de dic sobre Zelda. Estas são do comecinho jogo até o final do primeiro castelo. N deixe de acompanhar nas próximas ediçõe a continuação da estratégia. Perder um mero pode ser fatal...

Lojinha escondida - Estes soldados de pedra até parecem enfeite, mas não caia nessa. Depois de detonar os inimigos do pedaço, encoste-se no soldado do meio, na fileira de cima, e uma passagem secreta se abrirá. Ela leva a uma lojinha onde você pode comprar comida e o anel azul.

Itens do castelo - Você está entrando no primeiro castelo e não sabe ainda quais são os esquemas. Então aí vai uma ajuda: detone todos os inimigos de cada sala, pois em alguns casos isso faz aparecer uma chave, rubi, coração de energia ou outro item muito útil. (foto 1)

Passagem secreta - Nesta salinha, elim ne todos os inimigos e depois empurre pedra da esquerda. Uma passagem secre ta se abrirá. (foto 2)

Primeiro chefe - O chefe do primeiro cast lo só será derrotado quando você destru as suas quatro bocas. Vai ser mais fácil s você estiver usando a espada forte. Assi que acabar com o figura, você conseguirá primeiro pedaço do Triforce. (foto 3)

mtv brasil 1994
mtv

ouvido

ILLUSION OF GAIA
Nintendo

RPG - 1 jogador

GRÁFICO	●●●●
SOM	●●●●
DESAFIO	●●●●●
DIVERSÃO	●●●●●
JOGABILIDADE	●●●●
ORIGINALIDADE	●●●●

Você vê os personagens pela frente e não por cima como na maioria dos RPGs. Além disso, o desafio é dificílimo e estimulante.

COMANDOS

A	Ataca/conversa
B	Usa o item selecionado
L/R	Toca a flauta/ move objetos
Select	Abre o menu de itens
Start	Pausa o jogo e mostra a posição dos inimigos

★ São 27 cidades diferentes para percorrer. Em determinados momentos será preciso voltar para uma cidade por onde você já passou

★ Fique ligado! Ação Games vai publicar mais dicas e manhas de Illusion Of Gaia. Quem viver... verá!

Prepare-se para encarar o maior desafio da sua vida: Illusion of Gaia. O game vem temperado com tudo que um RPG precisa ter: desafio cabeludíssimo, enredo sedutor, personagens destemidos, vilões terríveis e muito mistério. O cart tem aquele clima típico dos melhores livros e filmes de aventura, com direito a muita fantasia. Você controla Will, um corajoso garoto que quer desvendar o mistério envolvendo o sumiço de seu pai. Ele conta com a ajuda da princesa Kara e dos amigos Lilly, Lance, Seth e Erik. Chegar ao final será difícil mas muito compensador.

SEGREDOS MILENARES

Você deve encontrar as 6 Mystic Statues que estão espalhadas pelo mundo. Estas estátuas irão desvendar os segredos da Torre de Babel e do maldito cometa do Caos, que está se aproximando da terra.

1 - INCAN RUINS - No alto dos Andes estão as ruínas da antiga civilização Inca. Você deve encontrar o lendário navio de ouro Inca. 2 - NAZCA PLAIN - Este deserto tem desenhos gigantes que só podem ser vistos por cima. Vá para Sky Garden para desvendar o mistério 3 - LAND OF MU - O continente perdido de Mu está infestado de poderosos vampiros. Depois de muita aventura, Will vai enfrentar dois deles 4 - GREAT WALL OF CHINA - Depois de vasculhar a grande muralha, o confronto final será com um monstro terrível, que é o guardião do lugar 5 - ANGKOR WAT - O enigmático templo encravado na selva guarda segredos e perigos que já causaram a morte de muitos exploradores 6 - THE PYRAMID - A imensa piramide é dominada por uma rainha mumificada, que tem muitas respostas para decifrar o enigma 7 - TOWER OF BABEL - O destino da humanidade depende da conquista desta lendária torre, onde Will encontrará todos os chefes novamente

COMETA DESTRUIDO

Uma civilização muito ant que não deixou vestígios, duziu a primeira explosão conhecimento da humanida Eles conseguiram criar nc formas de plantas e anin numa tentativa de melhora vida no planeta. Mas algu pessoas se utilizaram da c cia de forma indevida e cria bestas com uma inteligê mortífera. Os monstros leva esta civilização à ruína. No sobraram apenas duas for Os cavaleiros da luz e os escuridão. A última arma us nesta guerra foi um com com radiações que destruí tudo e transformaram as pe as e animais em formas m nas de vida que foram se es der nas profundezas da te Depois disso, a cada civiliza (egípcia, babilônica, inca) c meta reaparecia, trazendo r era de destruição e doença

EM BUSCA DA TORRE

Illusion of Gaia se passa na dos grandes descobrimen quando uma expedição sai porto de South Cape em bu da lendária Torre de Babel derada por Olman, a exped fracassou e apenas o filho líder, Will, retornou. Mas é tranho: Will não se lembra que aconteceu e adquiriu estranho poder de mover c tos. O jogo começa quando e seus amigos saem atrás respostas para estes enigm Eles não sabem que o futur humanidade está em s mãos. Enfrentarão monstros ados pelo cometa e conta com a ajuda de Gaia (o esp da terra), Freedan (um poc so cavaleiro) e o mister Shadow. O final será na T de Babel, onde Will finalme descobrirá o que acontece seu pai.

SOUTH CAPE

Você começa na cidade natal de Will, South Cape. Aproveite para conversar com todas as pessoas, mesmo que as informações obtidas não pareçam relevantes. Isto sempre abre caminhos posteriores.

Você salva seus avanços no jogo no portal Dark Space

Gaia vai lhe ajudar na sua jornada. Ela recupera as suas forças e dá dicas importantes. Além disso, possibilita que você se transforme em Freedan ou em Shadow

Dentro da caverna, aperte L ou R para mover a estátua. Para isso, fique na mesma linha dela

Depois que você saiu da caverna e voltou para casa, Kara é levada de volta para o castelo.

EDWARD'S CASTLE

Depois de procurar por Kara, você é preso e levado para a masmorra do castelo.

Bata várias vezes nos cantos das paredes até aparecerem as mensagens. Depois cairá um pão e um cristal. Pegue o pão e puxe o cristal com L ou R. Feito isso, vai pintar o porquinho que lhe entregará a chave do castelo. Caia fora!

Toque uma melodia na flauta para receber uma mensagem. Vai começar uma contagem e quando chegar ao 3, bata no botão. Seja preciso!

Freedan é mais forte do que Will e sua espada tem um alcance maior. Portanto conte com ele nas batalhas

Depois de resgatar Kara, dê uma passadinha no porão e pegue uma suculenta perna de iaque

ITORY VILLAGE

Aqui você ganha a Psycho Dash e a estátua INCA A.

Desça correndo para chegar do outro lado

Para usar a Psycho Dash, segure A até Will começar a piscar. Solte o botão e surge uma passagem secreta

MOON TRIBE

Agora você tem só 20 segundos para destruir os inimigos. Se conseguir, ganha a estátua INCA B.

INCA RUINS

Emoções fortes a vista. O final da fase é com um monstro cabuloso.

Dê um look, são 4 estátuas e 4 pedras. Puxe 3 estátuas e coloque-as sobre 3 pedras. Suba na quarta pedra, com cuidado para não chegar perto das estátuas

Toque a melodia ... que uma das pedra... vai se destacar. Us... sobre esta pedra q... cerá uma passagem

MANH... E ITE...

Como todo bo... Illusion of Ga... ge que o joga... plore ao máx... dos os cenári... colha tonela... itens. Saque... mas manhas d...

CONTINUES - ... rotar um i... você ganha um... Gem (pedra ... Junte 100 pa... nhar um Cont...

FASE ESPECIA... ta no final d... Para ter aces... colha 50 Red... (pedras verm... escondidas n... nários.

ITEM DA ESP... Aumenta sua f... ataque.
ITEM DO ESC... Melhora sua d...
ITENS DE E... Repõem as en...
CORAÇÕES V... LHOS - Tamb... põem energi... Points).

PORTAL DARK - Entre sempr... repor energias... car a tela. Dá ... para se trans... em Freedan e S... e enfrentar ini... Will, Freed... Shadow adquir... deres especia... rante o jogo.

CONTINU...

Ponha a estátua INCA A sobre esta cabeça. Faça o mesmo na outra cabeça com a estátua INCA B

Fique nesta posição para que o vento o leve para o outro lado

Castoth é o primeiro chefe. Ataque as suas mãos e quando os olhos piscarem, acerte a sua cabeça. Desvie das bolas de fogo. Quando o tempo, fechar fique pelos cantos da tela

THE GOLD SHIP

Esta fase começa no maior astral e depois a coisa descamba. Tenha fé!

Agora não adianta ficar na neura. Curta o visual pois você vai ficar um bom tempo à deriva no mar

Finalmente você consegue a primeira Mystic Statue. Lembre-se que ainda faltam cinco

Durma nesta cama para começar a sonhar. Você terá uma triste surpresa ao acordar

DIAMOND COAST

Depois de semanas no mar, Will adoeceu por falta de vitamina C. Haja acerola!

FREEJIA

Na amável cidade de Freejia, Will e Kara começarão uma nova aventura.

Pule este canteiro para dar a volta e falar com o cara soturno

Depois de dar um rolê pela cidade, bata nesta porta que o figura de capuz acabou de fechar

DIAMOND MINE

Seu objetivo aqui é libertar todos os pris neiros. Comece procurando as chaves elevador

Use a Psycho Dash neste canto para abri passagem. No Dark Space você ganha a D Friar que é a primeira magia de Freedan

Com a Dark Friar, você destrói o inimigo do ou lado. Depois é só descer a rampa correndo p chegar ao outro lado

Não fique deprê. Um ponto brilhará e você d ir até ele e pegar a segunda chave da mina

No final da fase, prisioneiros vêm conversar com você e pedem para trocar a melodia da memória pela melodia do vento e a chave do castelo. Negócio fechado, pois a melodia da memória será útil na fase seguinte.

WILD GUNS
Natsume

Ação - 1 ou 2 jogadores

GRÁFICO	●●●●●
SOM	●●●●
DESAFIO	●●●
DIVERSÃO	●●●●●
JOGABILIDADE	●●●●●
ORIGINALIDADE	●●●●

Tiro certo da softhouse: a mistura de elementos antigos e futuristas deve agradar a moçada

COMANDOS

JOYSTICK CONFIGURÁVEL

Y	Atira
Y várias vezes	Laça
B	Pula
B e, no alto, B de novo	Pulo duplo
B + Direcional	Desvia de tiros
X	Bomba

★ Quando a barra do seu marcador enche, você ganha a superarma. As bolinhas indicam quantas bombas você tem

★ Ganhe armas atirando nelas quando aparecem. Mas cuidado com a arma de brinquedo: ela só faz barulho!

O Velho Oeste está de volta, num ótimo cartucho. Wild Guns mistura tiroteios na porta de velhos saloons com inimigos robóticos de última geração. Os heróis são Annie (uma dama de chapéu e anquinha) e Clint (o típico mocinho). São sete fases pra duelar sozinho ou com um colega. O game é bem dinâmico e garante diversão. Peguem seus joysticks, virem-se de costas, andem cinco passos e... Start!

FASES AVULSAS

Passando a Garson City, primeira fase, você pode escolher entre outras cinco, na ordem que quiser: Desolation Canyon, Ammunition Depot, Gold Mine e Armored Train. Depois de concluí-las, enfrenta a fase final. Cada fase tem três telas com subchefes e chefão na última. A estru não inova: mire e atire. Sacos de dinheiro e diama valem pontos. Ah! Bombas são um estouro: pegue to que puder.

O videogame pode tudo, até unir faroeste e ficção. Com todo charme, Annie não erra seu alvo

Em Garson City o chefão é um enorme robô. Reserve as bombas para esta ocasião e destrua tudo que estiver na tela

Desolation Canyon. Os inimigos escondem-se nas moitas

No calor do deserto, seja bom de mira e atire bem no meio do trator-canhão, chefão da fase

Fase Ammunition Depot. Destrua primeiro a engenhoca à direita, antes que ela acabe com você

Chefão. Dispare bem no meio desta coisa de um braço só

SAMURAI SHODOWN
Takara

Luta - 1 ou 2 jogadores
Cartucho japonês

Fatal Fury e Art of Fighting tiveram versões bem mais fiéis aos originais do Neo Geo

COMANDOS

X	Espadada Fraca
A	Espadada Média
X + A	Espadada Forte
Y	Chute Fraco
B	Chute Médio
Y + B	Chute Forte

Para dar um golpe forte, vale também segurar L ou R mais botão do golpe

★ **Samurai Shodown tem 8 níveis de dificuldade e 3 velocidades**

3 MODOS DE JOGO

Game Play – seu lutador enfrenta todos; VS Play – Lutas simples em 1 ou 2 Players; License Play – Lutas simples contra o relógio

Não teve jeito, moçada. Na hora de adaptar Samurai Shodown para o SNES, a memória do console não agüentou e os gráficos e som ficaram meia-boca. Pra piorar, a Takara pisou no tomate: a jogabilidade não existe e, entre um golpe e outro, aproveite para escovar os dentes. E finalizando, a baba de quiabo de sempre: a Nintendo mandou tirar o sangue outra vez e as espadas e facas voam sem rolar nem uma águazinha. Aqui na Redação, debulhamos o cartucho japonês (que sai com o nome Samurai Spirits) e chegou antes às locadoras. Mas só o texto muda de língua. São os mesmos 12 personagens, dispostos a tudo. Arregace as mangas e boa sorte!

OS MELHORES

HAOHMARU

Dragon Punch - →↓↘ + espadada
Tufão - ↓↘→ + espadada

UKYO

Pulo com espadada de fogo - no alto, ↓↘→ + espadada
Joga maçã e fatia o inimigo - ↓↙← + espadada

NAKORURU

Pula na águia e ataca - ↓↙← + chute
Deslizada - ↓↘→ + chute
Ataque da águia - ↓↙← + espadada

JUBEI

Ataque especial - →↓↘ + espadada
Magia - ↓↘→ + espadada
Seqüência de espadadas - espadada várias vezes

WAN-FU

Espada de fogo - →↓↘ + espadada
Joga a espada de fogo - ↓↙← + espadada

OS OUTROS

GEN-AN

Magia da fumaça - ↓↘→ + espadada
Giratória - →↓↘ + espadada
Joelhada - perto do adversário aperte chute forte (Com espadada forte, joga o inimigo no chão e enfia a garra)

GALFORD

Magia - ↓↘→ + espadada
Teletransporte - → ←↙↓↘→ + qualquer botão
Sumiço com pulo na cabeça ↓↙← + Y, B e A ao mesmo tempo
Pilão - →↓↘ + chute
Rush Dog (o cachorro ataca) ↓↙← + X (com Y gruda e morde, com B morde e derruba)

TAM TAM

Joga a caveira - ↓↘→ + espadada
Magia no chão - ↓↙← + espadada
Girada - ← (2s.) → + espadada
Girada de pernas - ↓↙← + chute

CHARLOTTE

Espadada com magia - →↓↘ + espadada
Corrida com espadada - aperte espadada várias vezes

EARTHQUAKE

Barrigada - no alto, ↑ + 2 botões de espadada
Girada - aperte espadada rapidamente
Cai sentado no adversário - no alto, ↓ + 2 botões de chute

HANZO

Cobra de fogo - ← (2s.) → + espadada
Magia da estrela - ↓↘→ + espadada
Teletransporte - →←↙↓↘→ + qualquer botão
Sumiço com pulo na cabeça ↓↙← + Y, B e A ao mesmo tempo
Pilão - →↓↘ + chute

KYOSHIRO

Bafo de fogo - ↓↘→ + espadada
Chute com magia - →↘↓↙← + chute
Girada - →↓↘ + espadada
Magia do leque - ↓↙← + espadada

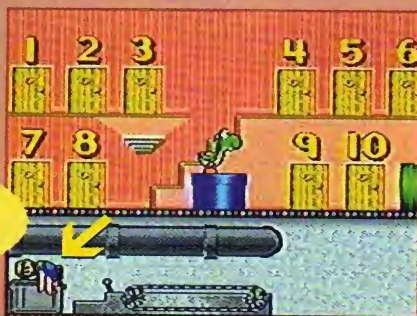
MARIO'S EARLY YEARS - FUN WITH NUMBERS
The Software Toolworks

Educativo - 1 jogador

GRÁFICO	●●●●
SOM	●●●
DESAFIO	●●●●
DIVERSÃO	●●●●
JOGABILIDADE	●●●●
ORIGINALIDADE	●●●●

Um ótimo educativo para a moçada na idade da pré-escola, iniciando no inglês. Não espere desafio e originalidade de um game normal

Se você tem um irmãozinho pentelho, que gruda no joystick e não deixa você jogar em paz, pode comemorar. Mario's Early Years é o jogo perfeito para ele. Além de divertido, é educativo. O esquema é bastante simples: você usa apenas o Direcional e B para comandar um dos 3 personagens (Mario, Yoshi ou a Princesa). Parece que finalmente alguém está pensando nos pequenos jogadores...

Antes de começar, acorde o Luigi. Coloque o Direcional nele e aperte B

BRINCADEIRA EDUCATIVA

O game é em inglês, mas os brasileiros também podem aproveitar. Todas as questões são faladas e escritas na tela. Assim, dá para treinar a pronúncia e a escrita do inglês básico. Os sete mundos propõem questões que desenvolvem a percepção de formas, cores, números e relações entre os objetos apresentados. Uma forma bem divertida de aprender.

Nesta tela, você escolhe o personagem e o mundo a ser explorado

Achando o objeto procurado, você é elogiado. Mas calma: quem erra não leva bronca

O cano verde da direita leva para a tela seguinte. O da esquerda, volta para a anterior. O cano azul leva para a tela de mundos

VIRTUAL BART

VIRTUAL BART
Acclaim
Aventura - 1 jogador

SUPER NES

GRÁFICO	●●●●
SOM	●●●●
DESAFIO	●●●●●
DIVERSÃO	●●●●
JOGABILIDADE	●●●
ORIGINALIDADE	●●●●●

MEGA DRIVE

GRÁFICO	●●●●
SOM	●●●●
DESAFIO	●●●●
DIVERSÃO	●●●●
JOGABILIDADE	●●●●●
ORIGINALIDADE	●●●●●

Tem gente que detesta Bart. Mas vale a pena brincar neste cart. É a melhor aventura da série Simpsons

Depois de um longo período de ausência, o endiabrado Bart volta a estrelar um game. A Acclaim fez um grande trabalho, mas deu uma enganadinha em quem pensou que o jogo tem imagens virtuais por causa do nome. Virtual Bart tem bons gráficos, mas comuns. Já o som tem tudo a ver com as fases. Como nada é perfeito, a movimentação do personagem ficou comprometida. Aí moçada que andou ligando pra redação perguntando do game! Pode curtir o espertíssimo Bart em mais uma travessura.

RODA DA SORTE

Uau! Que engenhoca estranha! Bart fica preso numa roda e, por sorte, cai num mundo que nunca viu. São seis aventuras (fases), algumas com mais de uma tela e uma delas (a Doomsday Bart) de apenas uma tela e uma vida. Todas têm tempo limitado para serem cumpridas.

FIQUE LIGADO!!

Fizemos a matéria só com fotos do SNES. Em cada fase, os comandos para Mega Drive aparecem com cor vermelha, pra você não se confundir.

DOOMSDAY BART

É o fim do mundo, num pique meio Mad Max. Bart persegue caras em sua moto pra lucrar nitroglicerina. B acelera, Y solta bombas e L ou R dão chute. Fase de tela única. Morreu, bau, bau. No Mega, B acelera, C chuta e A atira bexigas com água.

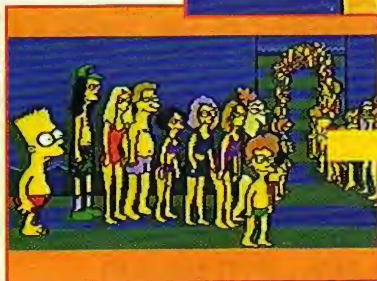
Chutinho discret… derrubar o motoq…

MOUNT SPLASHMORE

Muito calor e Bart resolve encarar um "tuboágua" pra refrescar. Use apenas o Direcional (no Mega também)para movimentar-se e desviar-se de outros banhistas. Pegue o relógio para aumentar seu tempo. Se você achar a prancha de surf, pode atropelar todo mundo.

Que escorregada legal, mas este gordo sempre entope seu caminho

ANIMAÇÕES E BOM HUMOR

Se Bart virar presunto, em Pork Factory, Homer terá uma desagradável surpresa ao comer umas salsichas

Olha só a pequena fila que Bart encara pra brincar no tobogã. Apresentação da fase Mount Splashmore

VIRTUAL CLASS PICTURE

Escondido atrás da caixa do correio, Bart atira tomates nos colegas de escola. Aperte o A uma vez, para aparecer a barra de mira, e aperte de novo para disparar o tomate (No Mega também) Você … de tela ao detornar todos, mas … Game Over se acertar professor… funcionários.

Plaft! Mais uma vítima do sacana

Agora os alvos são mais difíceis de acertar e ovos fazem o estrago

BART SE FERROU

É claro que a escola de Springfield não poderia ficar de fora da modernic
e, na feira de ciências, apresentou uma máquina de realidade virtual. M
curioso, Bart encara essa. Saque, aí no alto, as imagens da feira do col

Fique de olho na roda. Se cair na caveira, você perde um Continue. Se der sorvete, ganha um

DINO BART

Bart é um dino que dá altas rabadas nos inimigos com o botão A (B no Mega). Para pular as plataformas use o B (A no Mega). Encontre o rosto e reserve: ele faz DinoBart dar um urro que inimigos. A família Simpsons não fora. Se você bate nos parentes energia ou vida. Que sacanagen

Depois de subir pra caramba você cruza com o uga-buga que dá um arrotão. Use o berro para acabar com dele

Suba num pterodáctilo e pule de u outro. Cuidado para não cair lá e senão bau bau!

No Practice você escolhe as fases. É uma boa para pegar as ma e sacar os comandos, que mudam em cada fase. Selecionando Game, você curte a abertura e cai na roda da sorte

BABY BART

Faça a fase pelos galhos, desviando dos esquilos. Pegue os sorvetes (dão energia) e rostos (vidas extras). Use o B para pular. No Mega, use A para pular, B para atirar chupetas e C segurado para planar com fralda.

Quando cai, o pequeno Bart enfia a cabeça na grama de um jeito bem engraçado

Dê uma de equilibrista andand varais e desviando-se de gatos e objetos

PORK FACTORY BART PIG

Como porco, nosso herói corre o risco de virar presunto. Bart Pig deve libertar todos os porcos de seu cruel destino, abaixando alavancas para libertá-los. Algumas jaulas não abrem com alavancas. Oriente-se pela cor dos buracos da fechadura e procure as chaves. Use B + ↑ (ou A + ↑) para pular como mola sobre o rabinho. Na versão Mega, use A para dar pulos comuns.

Solte os porquinhos e salve seu couro também

Por essa Bart nunca esperou! Virar um s pacotinho de presunto

JURASSIC PARK RAMPAGE EDITION

JURASSIC PARK RAMPAGE EDITION
Blue Sky

Aventura - 1 jogador

GRÁFICO	●●●●●
SOM	●●●
DESAFIO	●●●●
DIVERSÃO	●●●●
JOGABILIDADE	●●●
ORIGINALIDADE	●●●

A jogabilidade está bem melhor que no game original e com uma novidade: o pulo duplo do Raptor. O esquema do jogo é simples e gostoso de debulhar

COMANDOS

RAPTOR

A	Mordida
B	Patada
← + B	Rabada
C	Pulo
C e, no ar, C de novo	Pulo duplo
↓ + C	Salto
C+B+Direcional	Voadora
↗	Corrida

GRANT

A	Seleciona armas
B	Usa arma
C	Pula

Eles voltaram. Sim, isso mesmo. Aproveitando o lançamento da versão em vídeo de Jurassic Park, a softhouse Blue Sky fez um novo jogo com os dinos, bem vaca-louca. Rampage é a palavra inglesa para bagunça, agitação. E o game é bem isso: muito pique nas pernas dos personagens. O cart fica devendo em efeitos de som, mas os gráficos são demais e a jogabilidade até melhorou. Depois de um pouco de treino, você pega o jeitão e faz as fases numa boa.

FUGINDO DA ILHA

Rampage Edition começa quando o Dr. Grant está deixando a Ilha Nublar, após o final da primeira história. Do helicóptero, Grant avista o exército da Costa Rica explodindo alguns pontos para garantir a segurança. O doutor fica intrigado ao ver também alguns agentes da InGen (empresa que desenvolveu a genética dos dinos) coletando mais ovos e embriões, antes que o exército detone tudo. Agora, Grant vai ter trabalho para evitar que eles criem um exército de espécies descontroladas.

GRANT OU RAPTOR

Como no primeiro Jurassic, aqui você pode jogar com Grant ou com o Raptor. São cinco fases bem parecidas para os dois personagens e você escolhe em que ordem quer jogar as três primeiras. Não há Continues e você começa com quatro vidas.

ARMAS

Jogando com Grant você encontra armas pelo caminho ou aquelas dos inimigos vencidos. São elas: dardo traquilizador, arma de choque, granadas de gás, arma de dardos tranqüilizadores, lança-chamas, foguetinhos e espingarda.

FLORESTA

O pterodáctilo leva Grant para cima e seu objetiv descer, sem que o pássaro te pegue de novo: Ata guardas e pequenos animais. Estoure as caixas p pegar armas e itens. Se você estiver com Rap começa a fase de um lado e tem que sair por outro. defende-se com mordidas e ataca com o rabo e a p Ele também pode pular e até dar voadora.

GRANT

A caixa com bolo do dino ca tela e ind direção

Ataque sempre o ptero. Se ele te pegar, leva-o de volta pra cima

RAPTOR

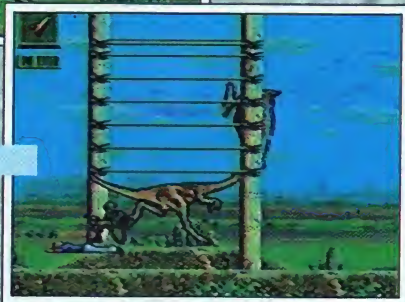
O efeito da mina é pau A tela fica vermelha e fica invencí

SAVANA

Numa savana, Grant pega carona no brontossauro e vai no maior pique. Fique abaixado para evitar ataques. Idem para o Raptor, que não precisa abaixar e vai a pé mesmo, né!

GRANT

Você será atacado diversas vezes por helicópteros. Atire logo que ouvir a música sinistra

Cuidado! Você leva o maior choque se não estiver abaixado nas costas do bronto

RAPTOR

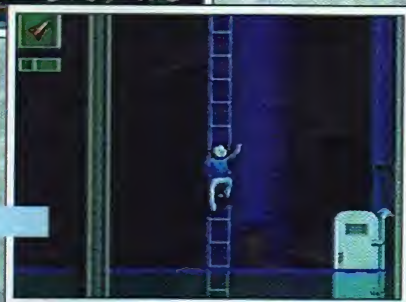
Dê pulos duplos para atacar o helicóptero

NAVIO

No navio cargueiro pintam guardas e dinos. Fuce tudo em busca de armas e itens. Para o Raptor, esta vai ser a fase final, mas só depois de passar pelas Ruínas e Corredeiras. Na sala de máquinas, o bicho deve subir e descer, livrar-se dos guardas e, na última porta do nível superior, travar sua luta final

GRANT

Há uma passagem secreta para a sala de máquinas do navio. Você a encontra após derrotar estes dinossauros

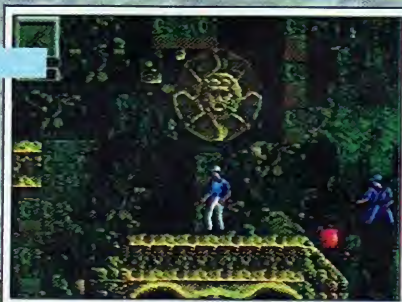
Você estará próximo à saída quando a água começar a subir. Suba também, pela escada

RAPTOR

Para enfrentar este clone vermelho, Raptor deve ficar sempre do lado oposto e atacar quando ele vier pra cima

RUÍNAS MAIAS

Muita selva, ruínas com passagens secretas e os inimigos de sempre. Logo no início, caia na ponte e vá para a esquerda para encontrar uma vida. Fase igual para o Raptor, mas sem aquela vidinha esperta.

GRANT

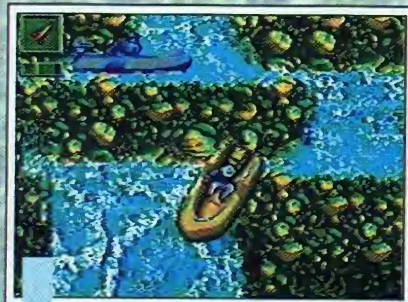
Destrua o medalhão maia. Ele dispara bolas de fogo em você

Vá para a esquerda, encontre um triceratops e pegue carona para o fim da fase

RAPTO

Primeiro dê um passeio e detone ... puder. Para destruir assas coluna... patadas ou mordidas e depois saia d...

CORREDEIRAS

Grant está no fim de sua batalha. Enfrentar as corredeiras não vai ser fácil. Siga se... as setas marca-tela. Os bichos e guardas não se incomodam com a água e contin... aborrecendo. Se você estiver com o Raptor, ele segue pela água e tubulações.

GRANT

Para passar pela cachoeira sem cair, acelere. Se quiser cair com tudo, pare na ponta e ↓

Depois de muito sufoco, Grant entra ... caverna. T.Rex vai estar lá para a ba... final. O cenário é de cair o queixo. ... cuidado! T.Rex aparece de repente e ... pode virar seu churrasco

ITEN...

DOCE	Repõe algu... energia
CAIXA DE S...	Completa to... energia
2 CAIXAS D... S.O.S.	Vida extra
OVOS, TUBO... EMBRIÕES E ...	Pontos (a pon... ção aparece ... mapa de sele... de fase)
CAIXA METÁL... (só para o Ra...)	Vitamina d... invencibilida... temporária

ECCO THE TIDES OF TIMES / Sega

Aventura - 1 jogador

GRÁFICO	●●●●●
SOM	●●●●●
DESAFIO	●●●
DIVERSÃO	●●●
JOGABILIDADE	●●●
ORIGINALIDADE	●●●

Apesar de todo o visual este game cansa um pouco. É pra jogar e parar, jogar de novo e parar outra vez. E assim vai...

COMANDOS

A	Sonar/Destrói obstáculos/inimigos
A duas vezes	Sonar Blast
A pressionado	Aciona mapa
B	Corridinha para comer ou atacar
B duas vezes	Ataca e não deixa o inimigo voltar
B e depois A	Ataca
C várias vezes	Nadar rápido

PASSWORDS PERSONALIZADAS

FASE 1
WRKMMAFB

FASE 2
GHZETKZA

FASE 3
CVHELAZA

FASE 4
WLRPMQCB

FASE 5
IYSUBVCB

FASE 6
CXYEGNYA

Ecco estava feliz da vida fazendo malabarismos com seu bando num mar calmo e tranqüilo. Afinal, foi duro resgatar seus amigos das garras de Vortex em sua primeira aventura. Mas a Sega resolveu dar mais trabalho para o golfinho. Em Ecco The Tides of Time (As Marés do Tempo), Vortex volta para dominar não somente os amigos de Ecco, mas todo o planeta. Uma nova missão para Ecco aprofundar-se. Pode ser que este game não seja bem o seu estilo, mas o cenário é lindo, com gráficos perfeitos. O desafio não é nenhuma baba e o som envolvente garante fôlego para as 39 FASES! Prenda a respiração e mergulhe nessa!

AR E ENERGIA

Você só pode jogar sozinho, mas todas as fases dão passwords.Olho grudado no marcador de energia e de ar no alto da tela, à direita. Comendo peixinhos, Ecco ganha um quadradinho na barra de cima. Para respirar o golfinho pode sair da água e dar um salto, ou procurar bolhas no fundo do mar.

Tá vendo esta conchinha? Pegue ar pra não ficar no sufoco

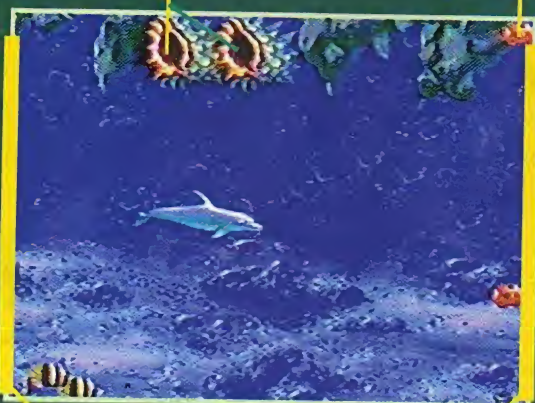
RESOLVENDO PROBLEMA

O mar é lindo, mas muito perigoso. Ecco precisa esperto para desviar de inimigos, quebrar barreira encurtar distâncias. Amigos pelo caminho sempre mensagens importantes. Sua melhor arma é o canto sonar). Para evitar inimigos, o melhor é seguir devaga

Este elo é chamado Pulsar. Aperte A duas vezes bem rápido e Ecco emite o sonar blast, um sonar especial de 360° graus

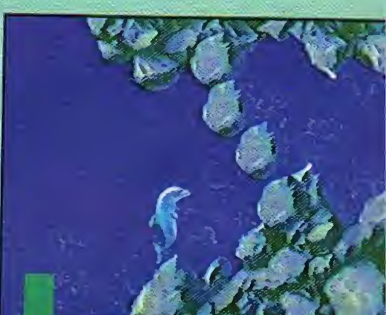
GLYPHS, OS CRISTAIS

Na primeira aventura de Ecco, os cristais serviam para abrir passagens. Você precisava tocar em um cristal para abrir um caminho bloqueado por outro. Agora, os cristais fazem mais do que isso. Use o sonar na direção deles (A) ou toque-os (B) para descobrir o que podem fazer. Alguns dão dicas, outros se quebram e a maioria ajuda a vencer etapas. Outros, quando unidos, são seu passaporte para mudar de fase.

Nas fases mais avançad de Ecco você encontra u esfera que transforma golfinho em outra criatu Muitas vezes, para venc um inimigo você precis transformar-se nele!

AZUL ATÉ DEMAIS

Veja uma novidade desta versão: o anel de teletransporte. Entre e...

...uau! Um visual chapante! Você está fim de Crystal Springs, a primeira fase

Em Falt Zone (Fase 2), una todos os cristais do navio e empurre-os com seu sonar

Depois de unir os cristais, vá para a dire e quebre as pedras para achar a saída

Pape os peixinhos e detone o caranguejo prateado, sem esquecer de subir para pegar ar. Observe sempre o marcador

Seja rápido passando por aqui: pinta un avalanche. Você já está quase na saída Two Tides, a terceira fase

QUARTA FASE

Um desbunde esta Sky Way, a quarta fase. Nela você nada bastante e toca nos cristais – como na primeira versão – para abrir passagens. Você também vai conhecer Trailla, uma amiga que leva você a viajar no tempo. O visual da viagem agrada bastante. E Ecco vai até... voar!

Ecco percorre este tubo fora da água, sempre procurando cristais

Curta a seqüência da viagem no tempo de Ecco ao encontrar Trailla

Esta viagem muito louca acontece na quinta fase, Sky Tides. O caminho de Ecco no céu é demais. Ele só pode andar dentro do tubo e deve desviar dos furos que o sugam pra baixo

Tube of Medusa é a sexta. Tem que ser meio vaca-louca pra fazer esta fase sem deixar a medusa te atrapalhar

Este é o segundo jogo lançado pela Mega Tech nos EUA, mas quase passou em bra pela pouca divulgação. A empresa é a mesma de Cobra Mission. Os gráficos são desenho japonês e, como em Cobra Mission, rola vocabulário de baixo nível e imag eróticas. Não é por acaso que o jogo tem versão para menores de 13 sem nada disso. com o auxílio de um upgrade, dá pra ver "certas mulheres" ao final de cada nível. O é legal pois o game é inteiramente falado, além das legendas, e é bem realista, reproduz inclusive o sotaque próprio de alguns personagens. O desafio é pedreira, pois cada luta apenas 60 segundos. Difícil vencer. Os gráficos são aqueles paradões, mas nos cená de luta a movimentação tem tudo a ver com SF, o clássico.

METAL & LACE: THE BATTLE OF ROBO BABES
Mega Tech

Luta - 1 ou 2 jogadores

Jogo difícil e bom pra encanar. Ideal para quem gosta de pancadaria... e mulher sem roupa

BAR E MULHERE

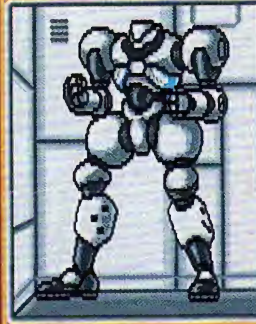
O ano é 2.053. Numa ilha qualquer rola o campe de mech warriors. O grande destaque fica co lutadoras. Isso, mesmo. Você luta com mulhe contra mulheres. O bar onde tudo acontece tem freqüência bem barra-pesada e ar esfumaçado. gorilões, dois caras e uma mulher completam o ente saudável onde você inicia o jogo. É neste também que você compra as armaduras e os ac rios. Ao chegar à ilha para disputar o campeonato só tem uma graninha. Use-a para comprar uma dura e se registre para a competição. Clique toc personagens para obter informações. Fique ligad dois caras: o russo te dá uma grana, o cara com de exército te empresta, a garota registra vo campeonato, os fortões armam lutas para duas jo ras e o rádio dá prêmios. Turminha legal, né?

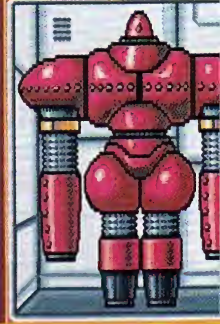
ARMADURAS

São 7 armaduras. Todas têm nível de força, ataque e defesa. Quanto maior o poder de defesa, menor o dano sofrido durante os ataques; quanto maior o poder de ataque – que varia a cada luta – maiores os danos que você causa no adversário. Já a energia precisa ser recarregada a cada luta e depende das baterias. Conheça os modelos:

MIMI

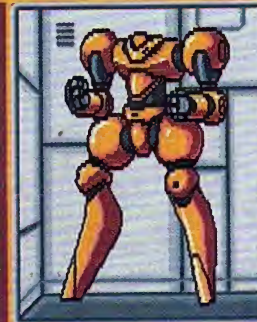
Modelo básico, mais barato, rapido, muitos golpes, mas deficiente em ataque

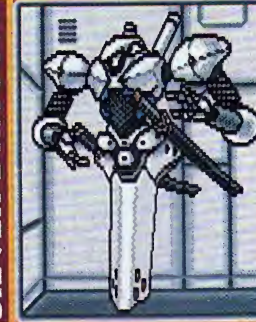
ROGUE

Modelo médio, poucos golpes, mas com equilíbrio entre ataque e defesa

ANNA

Robusta, pouco ágil, mas de potência e variedade d pes. Forte e resistente

MISTRESS

É um modelo avançado do Rogue. Tem poucos golpes e não é muito ágil

SKY HOUND

Modelo avançado da Mistress, mais agil, mas com poder de ataque menor

SILVER DRAGON

Grande poder de ataque, rápida, golpes variados. Mas é fraca na defesa

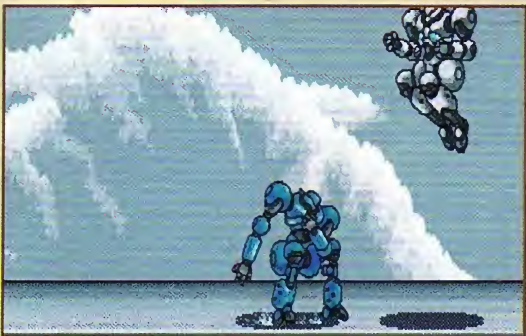
SUN C

Versão avançada da Mim der de ataque e de defesa grandes. É o melhor mode

CONFIGURAÇÃO MÍNIMA

PC AT 386, 25 MHz, monitor VGA, 15 Mega de memória, placas de som AdliB, SoundBlaster e outras. Joystick, mouse e teclado nas lutas

LUTAS

Para lutar paga-se uma taxa e, vencendo, ganhá-se grana para comprar acessórios e armaduras mais poderosas. A mulherada quer grana e fama. Para vencer o jogo, você tem que encarar 70 lutas. São 5 níveis e, em cada um, você joga com 7 robôs, duas vezes cada. Entre os níveis, você encontra chefes, que têm de ser vencidos três vezes. São cinco no total, mais o grande chefão.

No alto, Sun C ataca e Rogue tenta se safar. Embaixo, Mistress enfrenta Rogue

ACESSÓRIOS

Os robôs devem ser equipados fortemente antes das lutas e reparados após cada uma delas. Isso, é claro, depende de grana que você consegue juntar. Dê uma olhada no seu painel de itens.

Baterias

Três tipos: baixo, médio e alto poder de reposição. Servem pra recarregar energia.

Boosters

3 tipos (baixo, médio e alto poder de reposição. Uma vez acionado, o dispositivo eleva o seu poder de ataque e defesa a um nível superior ao normal.

AI Chip

Acessório muito interessante. Para cada um instalado, você ganha 10 segundos de jogo automático. Largue os controles e assista.

Shields

São de 2 tipos. Um para defesa comum e outro para defesa de golpes mortais. São no máximo 3 shields em cada armadura.

Neural Amplificator

Amplia sua energia ao máximo possível, mas por uma luta apenas.

PARA GANHAR GRANA NA MOLEZA

Se você gostou do jogo mas não está conseguindo vencer as lutas, fique bem antenado pra essa dica:

Após cada luta, ganhando ou perdendo, volte ao bar e converse com o russo. Ele vai te dar 500 doletas. Depois, ele vai lhe dar mais 250 dólares que estão embaixo de uma escada e, além disso, três baterias.Clique no rádio até ganhar um prêmio de 500 dólares. Ou seja, você ganhou US$ 1.250 e baterias. Pague US$ 50 para os dois fortões arrumarem uma luta. Se você ganhar são mais 150 verdinhas. Repita várias vezes. Com a grana compre a Sun C, Shields e, principalmente, AI Chips: com 6 deles, você ganha qualquer das lutas – que são de 60 segundos – sem fazer força. Sacou?

No bar você enche os bolsos para lutar

F1

Domark

Corrida – 1 ou 2 jogadores

Lançamento Tec Toy

GRÁFICO	●●●●
SOM	●●●
DESAFIO	●●●●
DIVERSÃO	●●●
JOGABILIDADE	●●
ORIGINALIDADE	●●●

Seria melhor se as trocas de marchas fossem feitas no Direcional e se o game tivesse mais pistas.

Não tem Ayrton Senna, nem Rubens Barrichello. Mas Christian Fittipaldi comparece, ao lado de Schumacher, Prost, Berger, Damon Hill e outras feras da Formula 1. Direto para o seu Master. Os pilotos do game F1 são reais, assim como as pistas, pois o cartucho que a Tec Toy está lançando tem autorização da FOCA, a poderosa associação dos construtores de carros da Fórmula 1. E é um dos melhores games de corrida já lançados para o console, com dois bons modos de jogo (Arcade e Grand Prix) e gráficos legais. Você só vai ter problemas com as respostas aos comandos: o game é supersensível.

ARCADE

Você corre pelos 8 circuitos. Na primeira corrida, você deve chegar pelo menos em oitavo lugar, na segunda em sétimo e assim por diante. Você escolhe o primeiro circuito e os seguintes ficam a cargo do computador. As provas podem ter 4, 8 ou 12 voltas, em 2 níveis de dificuldade: Easy e Hard. O modo Hard aceita dois jogadores e uma boa estratégia é começar pela pista mais difícil. Assim, no final, quando tiver que chegar em primeiro, você não encara o circuito mais difícil.

Quando o seu painel mostrar Pit In, pare depois da letra P. As paradas duram 5 segundos. Depois pise fundo!

A tela se divide quando dois jogadores estão correndo. Mostre para o seu amigo quem é o verdadeiro ás do volante

COMANDOS

1	Acelera
2	Freia/ troca de marcha/ troca de pneus

Pra frear ou reduzir as marchas, é necessário parar de acelerar

GRAND PRIX

É o campeonato mundial, disputado nas 8 pistas. A novidade é que você escolhe a ordem das pistas. A pontuação é igual à da Fórmula 1 e você pode mexer na configuração do seu carro. Dá para ajustar os spoilers dianteiros e traseiros em 30°, 45° ou 60 graus. Além disso, dá para escolher câmbio (automático ou manual), pneus (moles ou duros) e dois tipos de motor: High Power (tem boa velocidade final e pouca aceleração) e High Torque (acelera bem, mas não tem grande velocidade final). Antes dos pegas, rola um treino para qualificação do grid.

Esta tela serve para você ajustar o carro a seu gosto. Lembre-se de que todo grande piloto deve saber acertar o carro

No final das corridas pinta esta tela mostrando a pontuação do Grande Prêmio

MARCADORES

O PAINEL DO SEU CARRO MOSTRA A VELOCIDADE, MARCHA USADA E O SEU TEMPO

SPEEDY GONZALES Sunsoft

Aventura -1 jogador

GRÁFICO	●●●
SOM	●●●●
DESAFIO	●●●
DIVERSÃO	●●●●
JOGABILIDADE	●●●●
ORIGINALIDADE	●●●●

Bom seria se Ligeirinho tivesse uma arma. Só o pulo cansa para quem está jogando. Uma supercorrida também animaria

COMANDOS

Usamos a configuração A	
Direcional	Andar/Correr
A e B	Pular

TODAS AS PASSWORDS

Fase 2	500999
Fase 3	343003
Fase 4	830637
Fase 5	812171
Fase 6	522472

★As placas com interrogações têm duas funções: marcam a tela e abrem caminhos difíceis. Algumas estão escondidas na parte superior da tela

As fotos desta matéria foram feitas com o assessório Super Game Boy

Arriba! Arriba! Speedy Gonzales, o famoso Ligeirinho, chegou ao Game Boy soltando pó. Mais um personagem da Looney Tunes estourando nas paradas. Speedy quer encontrar o Rei Rato, que andou encondendo o queijo dos camundongos mexicanos. Os gráficos são bons e o som tem tudo a ver com os desenhos da TV. Mas quem esperava um desafio baba, pode tirar o sombreiro: até pegar as manhas, dá pra penar um pouco.

SEIS "CHEESE FASES"

Ai, ai caramba! Quantas etapas! São seis fases de quatro telas cada, sempre com um chefe na última. As telas não mudam, mas têm graus diferentes de dificuldade. Há poucos inimigos, todos pentelhos e sua única "arma" contra eles é pular. Ainda bem que os Continues são infinitos. Para acumular pontos colete as moedas-queijo.

ICE ZONE

É preciso ligar ou desligar os ventiladores conforme a direção a seguir. Para isso, dê um rolê pelas interrogações e veja o resultado

O chefe é um leão marinho. É só pular na cabeça do bichão e dar adeus

MEXICO ZONE

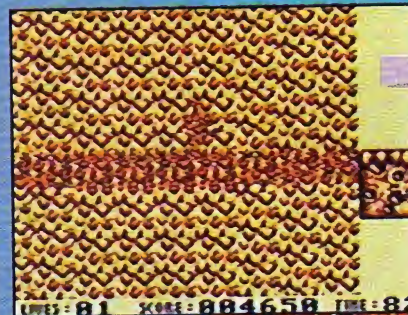
Saca estes pinos? Eles dão impulso ou abrem passagens. Pule sobre todos que encontrar

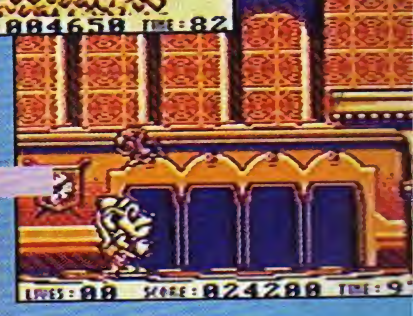
Todos os chefes você detona apenas pulando na cabeça deles. Este mexicano só tem tamanho

FOREST ZONE

Quando você não conseguir alcançar uma seta, é porque deve procurar outra antes dela

Chefe Gorilão. Pra variar, pule na cabeça. Mas fique nos cantos, pois se estiver no meio e ele pular, você baterá a cabeça nos espinhos e aí bau-bau

CHEESE ISLAND

Cenário maluco com cachoeiras de queijo cremoso. Você pode passar por elas, mas observe se há uma ponte atrás

Rei Rato. De cada porta sai um. São precisos quatro pulos para acabar com cada um deles

EDITORA
AZUL

Fundador
VICTOR CIVITA
(1907-1990)

Diretoria
Angelo Rossi
Roberto Civita

Diretor Superintendente: Angelo Rossi

Diretor-Gerente: Carlos C. Arruda

REDAÇÃO

Editora-chefe: Regina Giannetti
Editor: Paulo Montoia
Editora de Arte: Sônia Regina Aversa
Editor Assistente: Betto D'Elboux
Editor Assistente de Arte: Iusse José Filho
Designer Gráfico: Tadeu Cerqueira Pereira
Diagramadores: João Ailton Oliveira Andrade, Mary Lacerda, Simone Zucas
Redatores: Suzete Stimpel, Bento Abreu
Coordenadora de Produção: Érica Luísa Assan Câmara
Consultores - Angelo Ishi, Leonardo dos Anjos Santiago, Marcelo B. Massafeli Chin, Marcos Roberto de Lima Ioiô e Wagner P. Hernandez. **Ilustração de Capa** - Sérgio Carreras. **Tradutor** - Luís Fábio Marchesoni R. Mietto.

PUBLICIDADE

Diretor de Publicidade: Claudio Santos
Supervisores de Contas: Afonso Palomares, Fabio Gomes Dias, Ricardo Santos
Gerente: Luis Carlos Stein
Contatos: Marcelo Cataldi, Nádia Lappas, Reginaldo Andrade
Marketing Publicitário: Denise Terranova
Coordenadores: Antonio Perissinoto, Igor Assan, José Soares

COMERCIAL

Diretora: Vera Helena Mirandez Gomes
Gerente de Planejamento e Controle: Ariovaldo Carrera Dias
Gerente de Produto: André Felipe D'Amato
Gerente de Promoções: Sandra Galli Ponsoni

Diretor Administrativo e Financeiro: Pedro Frazão
Azul Press-Gerente: Benjamin S. Gonçalves
Diretora Responsável: Liège de Lima Dória Castelli

Ação Games é uma publicação quinzenal da Editora Azul S.A. **ISSN 0104-1630,** edição **70,** novembro de 1994. **São Paulo - Redação** e **Correspondência:** Av. Nações Unidas, 5777, CEP 05479-900, tel: (011) 816-7866, Caixa Postal 66254, CEP 05389-970, fax: (011) 813-9115. **Rio de Janeiro:** Segmento Editora S/C Ltda. Av. Marechal Câmara, 160 - 9º andar - sala 929 - CEP 20020-080, telefax: (021) 220-3762. Circulação desta revista: **1ª quinzena do mês. Números atrasados:** ao preço da última edição em banca, por intermédio de seu jornaleiro ou no distribuidor das publicações Abril de sua cidade. Distribuída com exclusividade no país pela DINAP.

ANER IMPRESSA NA DIVISÃO GRÁFICA DA EDITORA ABRIL S.A

NÃO PERCA!!!

A PRÓXIMA EDIÇÃO VAI FERVER NAS SUAS MÃOS

MEGA
CONTRA HARD CORPS

Sai de baixo: é a Konami arrasando de novo. A primeira versão da série para o Mega dispensa elogios. Você não perde por esperar.

SNES
VORTEX

Robôs em ação, com os poderes do superchip FX, da Nintendo.

DICAS

Mais arrasadoras do que nunca. Confira os truques para zoar com Mortal Kombat 2 de Mega e SNES; golpes especiais de Darkstalkers, do arcade; dicas para Sonic e Knucles; a continuação de Zelda, do Nintendo 8 bits e muito mais!!!

MAIS PRÊMIOS CHOCANTES PARA QUEM CURTE UMA BOA CHARADA

COLEÇÃO DESCOLADA
SSF2 TURBO
Bison & Fei Long
PRA VOCÊ GRUDAR POR AÍ

EDITORA
AZUL

NOSSOS ENDEREÇOS

São Paulo: Av. Nações Unidas, 5777 - CEP 05479-900 - Tel.: (011) 816-7866 - Fax: (011) 813-9115 - São Paulo - SP
Rio de Janeiro: Av. Marechal Câmara, 160 - 15 andar - salas 1534/35 - Centro - Rio de Janeiro - CEP 20020-080 - Tel.: (021) 532-0313 - Fax: (021) 532-1486 - CP 4816

REPRESENTANTES DE PUBLICIDADE

Brasília: Espaço Com. Int. e Consult. Ltda. - SDS Ed. Venâncio, III - sala 202 - CEP 70300 Brasília/DF - Tel.: (061) 223-2134 - Fax: (061) 226-3644
Campinas: CZ Press - Com. e Representações Ltda. - Rua Antônio Cesarino, 967 - CEP 13015-291 - Campinas/SP - Tel./Fax: (0192) 32-7975
Minas Gerais: M.A.M. Publicidade e Repres Ltda. - Rua Timbiras, 1560 - sala 1904 - Ed. Cit Center - CEP 30140 - Belo Horizonte/MG - Tel. Fax: (031) 224-9534
Paraná: M.L.C. - Representações Comerciais R. Cândido de Abreu, 526 - cj. 604 - Bloco B - CEP 80530-905 - Curitiba/PR - Tel.: (041) 253-4048 Fax: (041) 252-2844
Rio de Janeiro: Segmento Editora S/C Ltda.- Av. Marechal Câmara, 160 - 9º andar - sala 929 - CEP 20020-080 - telefax: (021) 220-3762
Rio Grande do Sul: Print Sul - Av. da Azenha 1502 - cj. 206 - CEP 90060 - Porto Alegre/RS Tel./Fax: (051) 223-9528
Santa Catarina: By Speranza - Rua Dr. Alfred Daura Jorge, 9 - Cond. Village II - Florianópolis SC - Tel.: (0482) 32-0519

NOVO

DinOvo

SPACE

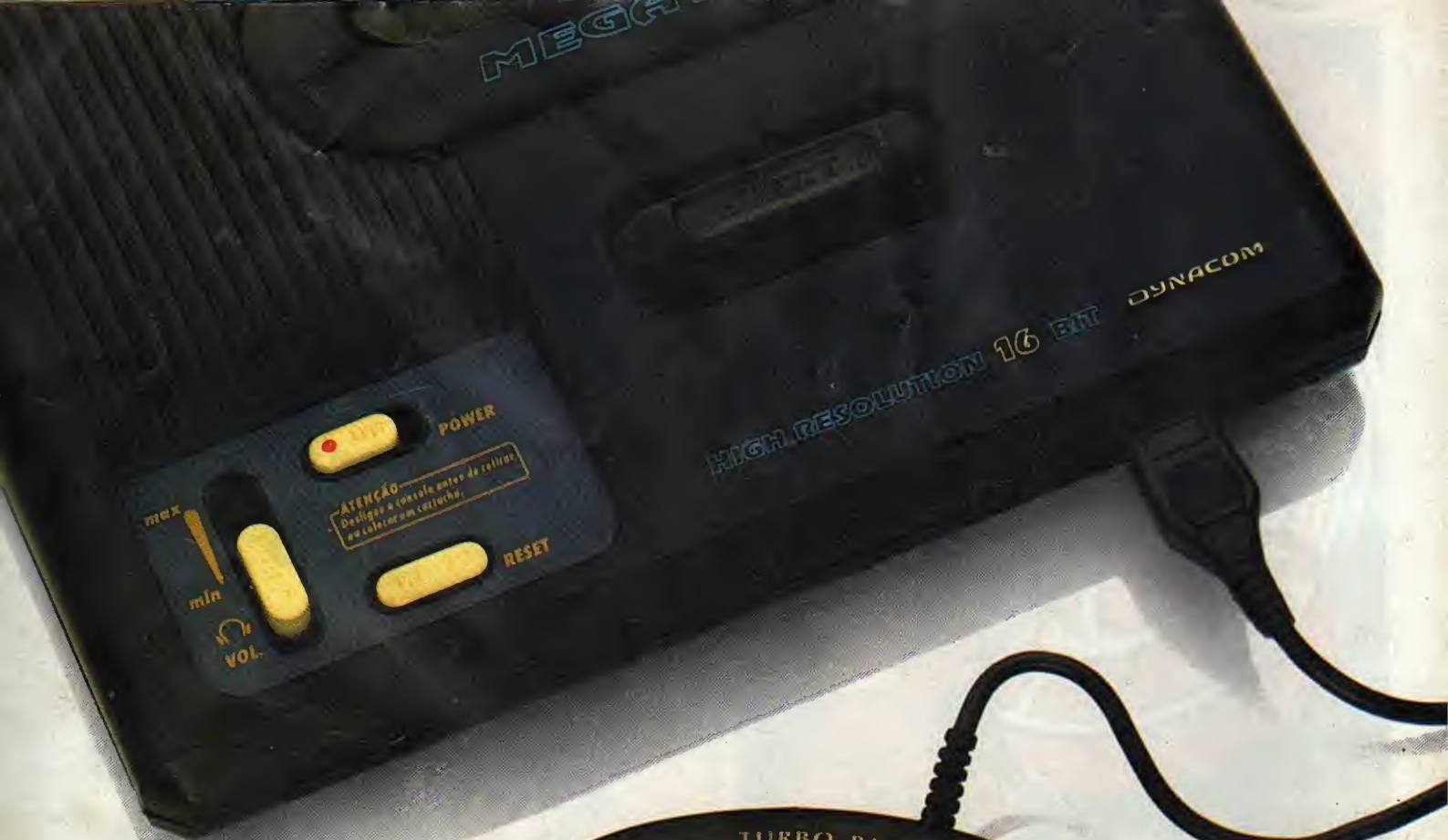
RECHEIO LIQUIDO

TUTTI-FRUTTI

TANGERINA

BOLIN BOLA

chicle de bola

ARCOR

MEGAVISION O MEGA MASTER DA DYNACOM

O MEGAVISION chegou para detonar em dose dupla. MEGAVISION é MEGA: um videogame de 4ª geração, de 16 bits, com imagens em terceira dimensão, 10 canais de som e compatível com todos os cartuchos do padrão SEGA para MEGA DRIVE* I, II, III e GENESIS*. E vem ainda com exclusivo botão EJECT, para você não fazer força na hora de tirar o cartucho.*

E não é só isso. Com o MASTER VISION ADAPTOR, o MEGAVISION vira MASTER: videogame de 3ª geração, compatível com todos os jogos do MASTER SYSTEM. Também vem com o novíssimo joystick SUPERFIGHTER com botões A, B, C, X, Y, Z, TURBO, SLOW MOTION e função MODE, além de um fone de ouvido estéreo. Você não está vendo em dobro. MEGAVISION é sob medida para o megamaster que há dentro de você.*

DYNACOM

A Dynacom é fera.